

## Wie man das Medium Comic für Bildung einsetzen kann

Susanne Köhler

*Na, wie fühlen Sie sich am Ende dieser Geschichte? Habe ich mein Ziel erreicht? Denken Sie an einen Moment des Zögerns, als Sie Fleisch mit einem „schlechten Gewissen“ gekauft haben? Könnten Comics ein Baustein sein, um ein Bewusstsein für nachhaltige Entwicklung zu bilden?*

### 1. Wie der Comic „Der wunderbare Turbohof“ entstand

Am Anfang stand das Bekenntnis eines 18-jährigen: „Ich esse keine Eier mehr, weil die männlichen Legehühnerküken gleich nach dem Schlüpfen millionenfach geschreddert werden und überhaupt werde ich Vegetarier!“ Ok, dachte die Mutter (in diesem Falle ich), kein Problem, ich kaufe die Eier einfach im Bioladen, die achten ja auf artgerechte Haltung – dachte ich – und hatte es mir zu leicht gemacht. Weitere Recherchen führten mich in die komplizierte und schockierende Welt der Massentierhaltung. Das ging unter die Haut. Gleichzeitig stand ein 6-Seiten-Comicprojekt mit beliebiger Thematik an. Was lag also näher, als dieses dringliche Thema aufzugreifen? Doch würde das funktionieren?

Die Aufgabenstellung lautete also: Schaffe ich es, mit den Mitteln des Comics unterhaltsam, mahnend, aber ohne den gefürchteten erhobenen Zeigefinger, auf maximal 6 Comicseiten Informationen zu transportieren, die auch noch an sich überhaupt nicht lustig sind? Fakten, die über 90 Prozent der Menschen regelmäßig verdrängen? Kann ein Comic dazu beitragen, dass sich an einer tierquälerischen und Ressourcen verschwendenden Massentierhaltung etwas ändert?

Mit missionarischem Eifer machte ich mich ans Werk. Was will ich mit dem Comic überhaupt erreichen? Aufs Wesentliche zugespitzt sollte das Finale der Geschichte auf die Entscheidungssituation des Konsumenten im Supermarkt fokussieren: Kaufe ich verantwortungsvoll oder ignoriere ich, wie es den Tieren und der Umwelt geht?

Dabei würde ich die Frage nicht selbst beantworten dürfen – das wäre der erhobene Zeigefinger. „Du sollst aber...!“ Solche Appelle sind abgedroschen. Comics brauchen Überraschungsmomente, Spannung, Humor. Gar nicht so einfach bei dem Thema!

Wo liegt das eigentliche Problem? Die Lebenswelten von Nutztier und Konsument sind getrennt, hier muss ich eine Brücke schlagen. Statt erbarmungswürdige, mitleiderregende Tiere zu zeigen vielleicht ein Rollentausch? Stell Dir vor, Du bist das Nutztier und schilderst Dein Leben ... Der Ton der Geschichte kristallisiert sich allmählich heraus. Nächste Idee: statt SCHMERZ und SCHLIMM und HEUL könnte ich mit Ironie arbeiten: Stell Dir vor, die Tiere finden ihren „Lebensstil“ toll und prahlen mit ihren Turbokörpern wie in einem Werbespot. Jetzt hatte ich die Form gefunden. Die Leser des Comics würden ganz von selbst denken: was für ein perverter Irrsinn!

Als nächsten Schritt entwerfe ich die Figuren und Schauplätze: ein Jugendlicher als wankelmütiger Anti-Held, sprechende Tiere, ein ganz normaler Supermarkt, ein auf den ersten Blick schnuckeliger Bauernhof in einer Bilderbuchlandschaft, der sich auf den zweiten Blick als Hölle auf Erden entpuppt. Wo könnte das dicke Ende besser lauern als im Keller? Erbarmungslos offenbart die serielle Quäl- und Tötungsmaschinerie die Nachteile der schönen billigen Turbowelt.

Die Handlung ergab sich daraus. Die Hauptfigur der Geschichte würde als Projektionsfläche die Leser/innen durch verschiedene Aspekte der Massentierhaltung führen. Zuerst reagiert er ignorant („Tierschützer, naja. Die haben wohl auch keine eigenen Probleme.“), dann neugierig („Warum seid ihr nicht draußen?“), dann skeptisch („ich könnte so nicht glücklich sein.“), dann lässt er sich einwickeln („überzeugendes Getränk“), erschrickt, spontan empört handelt er („STOP“), wird selbst zum Opfer und ist verzweifelt („Holt mich hier raus“), wacht aus seinem Tagtraum auf, das Mitgefühl verliert sich schnell, die Gleichgültigkeit gewinnt wieder die Oberhand. Die Leserinnen und Leser haben Gelegenheiten, sich selbst darin wiederzuerkennen. Jetzt noch möglichst viele der recherchierten Fakten einflechten, um die Situation der Tiere zu begreifen und voilà!

Doch wie soll das enden? Die apokalyptische Welle beschwört den Albtraum, der schon erfolgreich verdrängt schien. Ein Schlussbild, das sich einprägen soll. Damit die Welle nicht zu didaktisch daherkommt, habe ich es so arrangiert, dass der Autofahrer sie nicht bemerkt, wohl aber die Leserinnen und Leser. Sie können sich selbst ausmalen, ob die Welle das Auto erfasst und die Schuld den ignoranten Konsumenten doch noch einholt oder nur die anderen trifft. Was haben Sie sich in dem Moment gewünscht?

## 2. Einige Gedanken darüber, was ein Comic gut kann

Comics können *Interesse an Themen* wecken: „Tierschutz? Interessiert mich eigentlich nicht... Was, so eine Turbokuh findet das auch noch toll?! Da bin ich mal gespannt, wohin das führen soll!“ Die Leser/innen lassen sich einfangen und beschäftigen sich eine Zeit lang mit einem Thema.

Comics können gut *Handlung darstellen*. Es können unterschiedliche, auch ungewohnte Verhaltensmöglichkeiten ganz ungezwungen vorschlagen werden, indem man verschiedene Protagonisten erfindet. Rein informative Sachtexte können das nicht.

Comics können *Informationen liefern*, die vielfältig eingebaut werden können. Man erreicht ganz nebenbei die Leserinnen und Leser, da die Informationen im Idealfall Bestandteil der Handlung sind. Am flüssigsten gelingt das in Sprechblasen. Wo das zu viel Platz einnimmt, werden Informationen als kommentierende Texte eingefügt. Das ist aber weniger beliebt, da das den Bild-Lesefluss unterbricht.

Eine Stärke von Comics ist, *Gefühle visualisieren* zu können. Die Welle im Schlussbild schwappt bedrohlich hinter dem Konsumenten her. Unser Unterbewusstsein „denkt“ in Bildern, also erfinden Comiczeichner Bilder, die ein bestimmtes Gefühl – in diesem Fall Schuldgefühl – ausdrücken, beschreiben und festhalten können. Schuld ist ein bedrückendes und unberechenbares Gefühl: also zeichne ich es als eine explosive, plötzliche, furchteinflößende düstere Masse. Dem Gefühl werden ein Ort und ein Aussehen gegeben. So wird die Empfindung greifbar und man kann darüber besser reflektieren.

Comics können *verschiedene Realitäts- und Bedeutungsebenen zusammenführen*. Die Tiere prahlen: „Wir sind die Krone der Schöpfung, haben immer Spaß dank Doping und Anti-Stress-Pillen“. Je nachdem, wie stark ich Tier und Mensch ineinander übergehen lasse – was zeichnerisch leichter geht als in jedem anderen Medium –, kann ich eine Metaebene anklingen lassen: der Turbohof als Spiegel unserer Gesellschaft mit Leistungsdruck, Elitedenken, Rassismus, Drogenkonsum, Wachstumswahn und Herzlosigkeit.

*Comics können verdeutlichen*, indem sie übertreiben. Mit Bildern, Charakteren, einer Farbdramatik, der Strichführung und Texten können Comics ohne viel Aufwand kontrastieren, zuspitzen und werten.

Der *Realismus von Comics* besteht darin, eigene Bilder im Kopf der Leserinnen und Leser zu mobilisieren. Authentisch wirken Comics interessanterweise nicht durch einen möglichst realistischen Zeichenstil, sondern, indem bereits vorhandene Erinnerungen an Emotionen assoziativ aus dem Kopf des Lesers/der Leserin hervorlockt werden. Wir alle kennen zum Beispiel das unangenehme Gefühl, das einen beschleicht, wenn in einer Werbesendung eine Begeisterung übertrieben und unglaubwürdig inszeniert wird. Die manipulative Absicht empört uns vielleicht. Comic braucht das nur in der übertriebenen Breite eines Lächelns anzudeuten und uns fallen diese oft unbewussten Erlebnisse wieder ein.

*Comics können Distanz schaffen*. Im Unterschied zu Fotos bietet eine Zeichnung von etwas Schockierendem genug Distanz, damit sich die Betrachter/innen nicht abwenden. Das ist besonders wichtig bei verstörenden Themen wie im vorliegenden Fall. Wir alle haben schon erlebt, wie schwierig es im Alltag ist, dieses mit Schuldgefühl beladene Thema anzusprechen, ohne Abwehr in Form eines resignierten Schulterzuckens zu ernten.

Schließlich sind *Comics einprägsam*. Bei der Rezeption sind Sprach- und Bildebene synchronisiert. Die beiden so unterschiedlichen Erkenntniskräfte Verstand und Sinneswahrnehmung werden gleichermaßen betätigt. So können wir leichter lernen, können uns Inhalte besser merken und Spaß macht es auch.

### 3. Fazit und Ausblick

Mit Humor und Spannung, ansprechenden Bildern, Farben und Texten können Comics Unterhaltung mit Information und moralischem Appell verbinden. Leserinnen und Leser können sich auch schwierigen, mit Schuldgefühlen belasteten Themen leichter öffnen. Comics mobilisieren die eigenen Bilder im Kopf und erleichtern es, auf spielerische Art zu reflektieren, Gewohnheiten zu überdenken und vielleicht auch Verhalten zu ändern. Comics sind also zweifellos ein geeignetes Medium zum Beispiel für die Bildung zur Nachhaltigkeit.

Comics haben didaktisches Potenzial und können alle Bildungsschichten durch ihre einfache Sprache erreichen. Warum wird das nicht intensiver in der Erwachsenenbildung genutzt? Es gibt unzählige Comics zu Themen wie Lebenskrisen, Geschichte, Philosophie, unzählige Autobiografien, es gibt didaktische Comics zu ökonomischen, politischen, medizinischen Fragen, mit Comics kann man Kochen lernen oder seine pubertierenden Kinder besser verstehen. Aber zugegeben: Gerade ältere Leser ohne Comicerfahrung tun sich manchmal schwer. Die vielen Bilder und die Abfolge von Text und Bild verwirren anfänglich. Die Reihenfolge der Bilder ist nicht ganz klar usw. Diese Probleme lassen sich leicht lösen – warum nicht in der Volkshochschule?